karate
federación vasca
euskal federazioa

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA

FVK/EFK

karate
federación vasca
euskal federazioa

CONTENIDOS

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE 4

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL 4

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE 7

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE 8

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS 9

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN 9

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN 12

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO 13

ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS & PENALIZACIONES 17

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN 19

ARTÍCULO 11: RECLAMACIÓN OFICIAL 20

ARTÍCULO 12: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES 22

ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS 24

ARTÍCULO 14: NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DEL PANEL ARBITRAL 25

ARTÍCULO 15: MODIFICACIONES 25

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA 26

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL 26

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA 26

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES 27

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN 28

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS **30**

ARTÍCULO 7: MODIFICACIONES **31**

APÉNDICES

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA **32**

APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES DEL PANEL ARBITRAL **34**

ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO **34**

LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS **40**

APÉNDICE 3: SIGNOS DE LOS ANOTADORES **44**

APÉNDICE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE **45**

APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA **46**

APÉNDICE 6: EL KÁRATE-GI **47**

APÉNDICE 7 : CAMPEONATOS DE EUSKADI - CATEGORÍAS **48**

APÉNDICE 8: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES **49**

El género masculino utilizado en este texto también hace referencia al femenino.

NORMATIVA PARA ACCEDER A JUEZ DE KATA **50**

NORMATIVA PARA ACCEDER A JUEZ/ARBITRO DE KUMITE **53**

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMP ETICIÓN DE KUMI TE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.

2. No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.

3. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la FVK/RFEK/EKF/WKF con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo.

4. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

5. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo, pues éstas dificultan los movimientos de Kárate. El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la FVK/RFEK/EKF/WKF.

6. El Árbitro estará situado centrado entre las dos piezas del tatami que enfrentan a los competidores, a una distancia de un metro al borde de otro color del área de competición.

7. Cada juez se sentará en las esquinas del tapiz en la zona de seguridad. El árbitro puede moverse por todo el tatami, incluyendo la zona de seguridad donde se sientan los jueces. Cada juez estará equipado con una bandera roja y una azul.

8. El Supervisor del Encuentro se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un silbato.

9. El Supervisor de la Puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.

10. Los entrenadores estarán sentados fuera del área de seguridad, en sus lados respectivos y hacia la mesa oficial. Cuando el área de competición esté elevada, los entrenadores serán colocados fuera del área elevada.

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los competidores y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial tal como se define aquí.
2. La Comisión de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con esta norma.

ÁRBITROS

3. Los Árbitros y Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos.

4. El uniforme oficial será el siguiente:
   Una chaqueta azul marino, no cruzada, con dos botones plateados. Una camisa blanca de manga corta.
   Una corbata oficial sin sujeta corbata. Pantalón gris claro sin vueltas. (Apéndice 10)

Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
Árbitros y Jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas y por motivos religiosos cubrirse la cabeza con el modelo aprobado por la FVK/RFEK/EKF/WKF.

5. Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Árbitros se podrán quitar la chaqueta.

CONTENDIENTES

6. Los contendientes deben llevar un kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados. Se debe llevar el emblema o bandera del país, en la parte izquierda del pecho y no excediendo una superficie total de 12 cm. por 8 cm. (ver Apéndice 8). En el kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, se llevará un dorsal identificativo suministrado por la Comisión de Organización. Un contendiente debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm. y los competidores no pueden llevar cinturones 2/3 la longitud del muslo.

7. No obstante, lo citado en el párrafo 1 anterior, la Junta Directiva de la FVK/EKF puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores.

8. El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los combates no se deben llevar los cinturones de grado.

9. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo a tres cuartos de la longitud de muslo. Las competidoras deben llevar una camiseta normal blanca debajo de la chaqueta del kárate-gi.
Los lazos de la chaqueta deben estar atados. No se pueden usar las chaquetas sin lazos.

10. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblez del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.

11. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.

12. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. El competidor puede llevar dos gomas o pinzas para el pelo (antes sólo una). Están prohibidas cintas, abalorios, otros adornos y cualquier pieza metálica. ***Las competidoras femeninas están autorizadas a cubrirse la cabeza con un pañuelo negro homologado por la FVK/RFEK/EKF/WKF; la zona de la garganta debe quedar al descubierto.***
Las coaches (mujeres) deberán llevar el mismo modelo aprobado por la FVK/RFEK/EKF/WKF para jueces/árbitros para cubrirse la cabeza por motivos religiosos.

13. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro y el Médico del Torneo. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

14. Son obligatorias las siguientes protecciones:

    a) Las guantillas aprobadas por la FVK/RFEK/EKF/WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
    b) El protector bucal.
    c) El protector corporal (para todos los competidores) y además el protector de pecho para las competidoras, aprobados por la FVK/RFEK/EKF/WKF.
    d) El protector de tibia aprobado por la FVK/RFEK/EKF/WKF
    e) El protector de pie aprobado por la FVK/RFEK/EKF/WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.

La coquilla es optativa, pero si se lleva debe ser del tipo aprobado por la FVK/RFEK/EKF/WKF.

15. Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente.

16. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.

17. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.

18. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la FVK/RFEK/EKF/WKF.

19. Es obligación del Supervisor del Encuentro (Kansa) revisar antes de cada encuentro que los competidores llevan el equipo homologado. En el caso de Campeonatos Nacionales o Autonómicos, el equipamiento aprobado por la FVK/RFEK/EKF/WKF debe ser aceptado y no puede ser rechazado.

20. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Árbitro después de haber oído al Médico del Torneo.

21. Si un competidor se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.

.

ENTRENADORES

22. Los entrenadores, durante todo el torneo, deberán vestir el chándal oficial de su Club o Federación Territorial y llevar visible su identificación oficial.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE

1. En un torneo de Kárate puede haber competición de Kumite y/o competición de Kata. La competición de Kumite se puede dividir a su vez en individual o por equipos. El individual se puede subdividir en Categorías de edad y peso. Las Categorías de peso se componen de encuentros. El término “encuentro” describe también las competiciones individuales que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.

2. Una vez completados los encuentros de una ronda conformarán una “vuelta”.
   Una “vuelta” es una fase específica en una competición que lleva a la obtención de los finalistas. En Kumite, una “vuelta” elimina el 50% de los competidores, contando los puestos libres como competidores. El concepto “vuelta” se puede aplicar también a las repescas. En el sistema de liguilla, una “vuelta” es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.

3. En el sistema de liguillas de “todos contra todos” se detallan los criterios de clasificación en el Anexo correspondiente para este sistema.

4. En competición individual ningún competidor podrá ser sustituido por otro después de que el sorteo haya tenido lugar.

5. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.

6. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (KIKEN) en la Categoría que corresponda y están eliminados de la competición para esa categoría. En encuentros por equipos la puntuación del encuentro que no tenga lugar será de 8-0 a favor del otro equipo.

7. Los equipos masculinos se compondrán de siete miembros de los cuales competirán cinco en cada eliminatoria. Los equipos femeninos se compondrán de cuatro miembros de los cuales competirán tres en cada eliminatoria.

8. Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.

9. Los entrenadores deben presentar su acreditación en la mesa oficial, junto con la de su competidor o las de su equipo. El entrenador debe permanecer sentado en su silla y no debe interferir de palabra ni de obra en el normal desarrollo del encuentro.

10. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un formulario oficial definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los siete, o cuatro miembros del equipo, y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta, siempre que el nuevo orden de combate se comunique antes; pero una vez comunicado, no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.

11. El formulario de orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un competidor designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país, federación autonómica o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los competidores del Club o Federación Territorial y el escrito debe ser firmado por el entrenador o por la persona designada.

12. Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los competidores que combatirán. Los competidores no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.

13. Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos tres competidores y los femeninos al menos dos. Un equipo con menos competidores de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).

14. Un equipo será descalificado si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificarlo por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

15. En encuentros por equipos cuando un contendiente recibe Hansoku o Shikkaku, cualquier puntuación que tenga el contendiente descalificado será puesto a cero y se registrará un resultado de 8-0 a favor del otro equipo.

16. Si debido a un error compiten los competidores erróneos, entonces el encuentro será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada encuentro debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

1. El Panel de Arbitraje para cada encuentro consistirá en un Árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN) y un Supervisor del Encuentro (KANSA).

2. En un encuentro de Kumite, el Árbitro y los Jueces no deben ser, en lo posible, del Club de ninguno de los participantes.

3. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones, anunciadores y supervisores de la puntuación.

4. Al comenzar un encuentro de Kumite, el Árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Árbitro se situarán los Jueces 1 y 2 y a la derecha los Jueces 3 y 4.

5. Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el panel de arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Árbitro se girarán hacia dentro y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.

6. Cuando se cambian los Jueces, excepto el Supervisor del Encuentro, los Oficiales salientes se posicionarán como al comienzo del encuentro, se saludarán entre sí y a continuación abandonarán juntos el área.

7. Cuando no cambia todo el Panel, el Juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.

8. En encuentros por equipos, siempre que el Panel completo posea las cualificaciones requeridas, se podrá rotar al Árbitro y a los Jueces entre cada encuentro.

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. La duración de un encuentro de Kumite es de tres minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos. Para Senior femenino los encuentros serán de dos minutos. Los encuentros Sub-21 serán de 3 minutos para la categoría masculina y 2 minutos para la categoría femenina. En categoría Cadete y Júnior los combates serán de dos minutos.

2. El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el Árbitro dice “YAME”.

3. El cronometrador hará sonar un gong, o timbre, claramente audible indicando que faltan 15 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del encuentro.

4. Los competidores tienen derecho a un período de tiempo entre encuentros, igual a la duración estándar del encuentro, con el fin de descansar y para el cambio de la equipación. La única excepción es durante la Repesca, donde, en el caso de cambio de color de la equipación, se extiende a los cinco minutos.

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son las siguientes:

a)	**IPPON**	Tres puntos
b)	**WAZA-ARI**	Dos puntos
c)	**YUKO**	Un punto

- **IPPON** se otorga por:

  1) Patadas Jodan.
  2) Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente caído.

- **WAZA-ARI** se otorga por:

  1) Patadas Chudan.

- **YUKO** se otorga por:

  1) Chudan o Jodan Tsuki.
  2) Jodan o Chudan Uchi.

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS
Ippon (3 puntos) se concede por:	1. Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello. 2. Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que ha sido derribado, se ha caído o ha perdido el equilibrio de cualquier forma.
Waza-Ari (2 puntos) se concede por:	Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral.
Yuko (1 punto) se concede por:	1. Cualquier golpe de puño (Tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables. 2. Cualquier ataque (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

   a) Buena forma
   b) Actitud deportiva
   c) Aplicación vigorosa
   d) Zanshin
   e) Tiempo apropiado
   f) Distancia correcta

   - Una técnica con "**Buena Forma**" debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del Kárate tradicional.

   - **Actitud Deportiva** es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.

   - **Aplicación Vigorosa** define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.

   - **Zanshin es** un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene la conciencia ante la potencialidad del oponente para contraatacar. Ejemplo: El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.

   - **Buen Timing** significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.

   - **Distancia Correcta** significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.

     Distanciamiento se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un

golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 5 cm de la cara, cabeza o cuello. Sin embargo, técnicas Jodan que lleguen a una distancia de 5cm del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. En la competición Cadete y Júnior no se permite contacto alguno en cara, cabeza y cuello, salvo un contacto muy ligero (skin touch) para patadas Jodan, y la distancia para puntuar se incrementa a 10 cm.

3. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

   a) Cabeza
   b) Cara
   c) Cuello
   d) Abdomen
   e) Pecho
   f) Zona trasera (espalda)
   g) Zona lateral (los costados)

4. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del encuentro. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

5. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga “YAME”, dicha técnica será puntuada.

6. Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 3 anterior. La técnica debe ser controlada adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 6 criterios del punto 2 anterior.

7. Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es **agarrado por debajo de la cintura**, derribado sin ser sujetado o derribado de forma peligrosa, o cuando el punto de giro está situado por **encima del nivel del cinturón**. Las excepciones a esto son barridos convencionales, que no requieren que el oponente sea sujetado mientras se ejecuta el barrido, tales como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Después de que un derribo haya sido realizado el competidor inmediatamente intentará una técnica puntuable.

8. Cuando un contendiente es derribado reglamentariamente, resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, se otorgará la puntuación de IPPON.

9. Una técnica sin validez es una técnica sin validez - independientemente de dónde y cómo se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.

10. Podrán puntuarse técnicas que lleguen debajo del cinturón, siempre que sea por encima del pubis. El cuello, así como la garganta, son también zonas puntuables. Sin embargo, no se permite contacto con la garganta, aunque se pueda dar punto para una técnica adecuadamente controlada que no toque.

11. Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no puntuable de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con omóplato y clavícula.

12. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte de la Comisión de Arbitraje o la Comisión Disciplinaria y Legal.

13. Si dos contendientes se golpean el uno al otro simultáneamente, y no se cumple el criterio de puntuación de Buen Timing, la decisión correcta es no dar punto. Sin embargo ambos contendientes pueden recibir puntos si tienen dos banderas a favor, y los puntos han ocurrido antes de "Yame" - y de la señal de tiempo.

14. Si un contendiente marca con más de una técnica consecutiva antes de que el encuentro se haya detenido, a dicho contendiente se le otorgará la técnica válida más alta de las marcadas. Independientemente de la secuencia ocurrida. Ejemplo: Si una patada sigue a un golpe de puño, se marcará la patada aun cuando el golpe de puño haya precedido a la patada, dado que la patada puntúa más.

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. El resultado de un encuentro queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de ocho puntos, o al transcurrir el tiempo del encuentro cuando tenga el mayor número de puntos, o por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKKAKU O KIKEN.

2. En un encuentro individual no puede haber empate. Tan solo en la competición por equipos, cuando un encuentro finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).

3. En encuentros individuales, en caso de que al final del tiempo nadie haya puntuado (HANTEI), o de que las puntuaciones sean iguales, la decisión se tomará por SENSHU el competidor que haya marcado el primer punto, sin oposición, es el ganador.
   Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:

   a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
   b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
   c) Cuál de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

4. Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un encuentro inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá "HANTEI", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas y simultáneamente el Árbitro señalará su voto con el brazo. El Árbitro dará entonces un silbato corto, volverá a su posición original, anunciará la decisión e indicará el ganador de la forma usual.

5. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más

puntos, sumando los obtenidos tanto en los encuentros perdidos como ganados. La máxima diferencia de puntos que se registrará en un encuentro será de ocho.

6. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un encuentro decisorio. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes, independientemente de que la persona elegida haya combatido en un encuentro previo entre los dos equipos. Si el encuentro decisorio no produce un ganador por mayor número de puntos, dicho encuentro se decidirá por HANTEI por el mismo procedimiento que en encuentros individuales. El resultado del HANTEI para el encuentro decisorio determinará el resultado del encuentro entre los equipos.

7. En el caso de encuentros por equipos, cuando un equipo obtenga victorias suficientes en los encuentros u obtenga suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizado el encuentro y no habrá más combates.

8. En los casos en que ambos AKA y AO son descalificados en el mismo encuentro por Hansoku, los oponentes para la próxima ronda ganarán por bye (el resultado no se anunciará), a menos que la doble descalificación sea en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

1. La competición de Kárate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en áreas musculadas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle y las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones.

   Por tanto, cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor.

   Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización. Debe tenerse especial cuidado en la competición Cadete y Júnior.

2. El Árbitro no debe perder de vista al competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezcan síntomas de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son soplar violentamente por una nariz lesionada, o frotarse la cara con fuerza.

3. Lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los Árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las penalizaciones por aparente excesivo contacto. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente ligero podría resultar en que el competidor no esté en condiciones de continuar a causa del efecto acumulado a una lesión producida en un combate previo. Antes del comienzo de un encuentro o un combate, el Jefe de Tatami debe examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir. El Árbitro debe estar también informado si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.

4. Hay dos categorías de comportamiento prohibido**, Categoría 1 y Categoría 2.**

5. Las siguientes acciones se penalizarán de **CATEGORÍA 1**:

a) **Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.**

1. CONTACTO A LA CARA - SENIORS**:** En Senior, está permitido el contacto con "toque" ligero, controlado, que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, podrá dar una advertencia (CHUKOKU). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias resultará en KEIKOKU. Una nueva violación supondrá HANSOKU CHUI. Cualquier contacto adicional, aunque no sea lo suficientemente fuerte como para reducir las posibilidades del oponente para ganar, supondrá HANSOKU.

2. CONTACTO A LA CARA - CADETES Y JÚNIOR**:** Para competidores Cadete y Júnior no está permitido el contacto a cara, cabeza ni cuello con técnicas de mano. Se penalizará cualquier contacto, sin importar lo ligero que este sea, como en el párrafo II anterior, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI). Las patadas Jodan podrán hacer un ligerísimo contacto (skin touch) y ser puntuables. El contacto superior al skin touch recibirá una advertencia o penalización, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI).

3. La garganta es especialmente vulnerable, e incluso el más ligero contacto debe ser advertido o penalizado, a menos que sea causado por una falta del receptor.

b) **Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones, o al empeine**.

c) **Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.**

1. Están prohibidas las técnicas de mano abierta a la cara por el peligro que tienen para la visión del oponente.

d) **Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.**

1. Las técnicas de derribo se dividen en dos tipos:

   a. Las técnicas de kárate "convencionales" de barrido de piernas tales como ***ashi barai, ko uchi gari,*** etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente.
   b. Y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado o sujetado con una mano. El único caso donde se puede realizar un derribo sosteniendo con ambas manos es después de atrapar la pierna ante una patada del oponente. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel del cinturón del que derriba, y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura.

2. Están expresamente prohibidos derribos por encima de los hombros tales como Seoi nage, Kata guruma etc., al igual que los derribos llamados de "sacrificio", tales como Tomoe nage, Sumi gaeshi, etc.

3. También está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura y levantarle y tirarle, o agacharse y tirarle de las piernas hacia arriba. Si un contendiente es lesionado como consecuencia de una técnica de derribo, los Jueces decidirán si hay que penalizar.

4. El competidor puede agarrar el brazo o karate-GI del oponente con una mano con el propósito de realizar un derribo o una técnica directa para puntuar, pero no puede mantener el agarre para técnicas continuas. Agarrar o sostener con una mano sólo se permite para ejecutar inmediatamente una técnica puntuable o derribo o amortiguar una caída, Sostener con ambas manos solo es permitido sobre una técnica de pie del rival con el propósito de realizar un derribo.

6. Las siguientes acciones se penalizarán de **CATEGORÍA 2**:

a) **Simular o exagerar una lesión.**

1. Serán inmediatamente penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos ligeros, como sujetarse la cara o caer innecesariamente, con la intención de que el Árbitro penalice a su oponente.

2. Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al competidor que simula una lesión se le debe dar SHIKKAKU, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho en opinión de un médico neutral.

3. Exagerar el efecto de una lesión real es menos grave pero aun así es considerado como comportamiento inaceptable y por tanto la primera exageración recibirá al menos una penalización de HANSOKU CHUI. Exageraciones más graves, tales como tambalearse, caer al suelo, levantarse y caerse de nuevo, etc., podrán recibir directamente HANSOKU dependiendo de la gravedad de la falta.

b) **Salidas del área de competición (JOGAI) no debidas al oponente**.

1. JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente. Como nota, el primer Jogai se debe dar una advertencia. La definición de
Jogai pasa a ser "salidas no causadas por el oponente" y no "salidas repetidas".
Sin embargo, si faltasen menos de 10 segundos, el Árbitro, como mínimo, impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor.

2. A un contendiente que realice una técnica puntuable y después se salga del área antes de que el Árbitro diga "YAME" se le dará el valor del punto y no se dará Jogai. Si el intento no puntúa, esa salida se registrará como Jogai.

3. Si AO sale justo después de que AKA puntúe con un ataque válido, entonces se producirá "YAME" inmediatamente después del punto y no se registrará la salida de AO. Si AO se sale, o se ha salido al puntuar AKA (con AKA dentro del área) entonces se darán tanto el punto de AKA como la penalización a AO por Jogai.

c) **Ponerse uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).**

1. Un ejemplo de MUBOBI es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados.

2. Algunos competidores, de forma táctico/teatral, se dan la vuelta rápidamente para intentar exhibir su superioridad y hacer ver que han puntuado. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Árbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de Mubobi.

3. Si el infractor recibe contacto excesivo y/o sufre una lesión, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 y no penalizará al oponente.

d) **Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.**

1. "Evitar el Combate" se refiere a una situación donde un competidor pierde tiempo para que su oponente no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, que trabe o que abandone el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado.

2. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si la infracción ocurre cuando quedan diez o más segundos de combate, y el contendiente no tiene una advertencia previa de C2, el Árbitro advertirá al infractor imponiendo CHUKOKU. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, se impondrá KEIKOKU. Sin embargo, si quedan menos de diez segundos de combate, el Árbitro impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor (tanto si ha habido previamente o no un KEIKOKU de la Categoría 2). Si ha habido previamente un HANSOKU CHUI de la Categoría 2 el Árbitro penalizará al infractor con HANSOKU y otorgará el encuentro al oponente. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del competidor no es una técnica defensiva debida a que su oponente está actuando de forma temeraria o peligrosa, en cuyo caso el atacante debería ser advertido o penalizado.

e) **Pasividad-no intentar entrar en combate.**

1. PASIVIDAD se refiere a situaciones en las que los dos contendientes no intentan intercambiar técnicas durante un cierto tiempo.
2. Penalización de Categoría 2 debido a pasividad dentro de Atoshi Baraku cambia a 15 segundos..

f) Agarrar, luchar, o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar el derribo u otra técnica.

g) Agarrar al oponente con ambas manos por cualquier otra razón que no sea la ejecución de un derribo sobre la captura de una técnica de pierna del oponente.

h) Agarrar el brazo o karate-GI del oponente con una mano sin inmediátamente intentar técnica puntuable o derribo,

i) **Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados**.

j) **Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.**

k) **Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.**

1. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.

ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

---

1. Hay tres niveles de advertencias: CHUKOKU, KEIKOKU y HANSOKU CHUI. Una advertencia sirve para que un contendiente sepa que ha violado las reglas de competición, pero sin imponerle una penalización inmediata:

   - **CHUKOKU:** CHUKOKU se impone por la primera vez de una infracción menor para la categoría aplicable.

   - **KEIKOKU:** Es una advertencia impuesta por la segunda infracción menor de la misma categoría, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

   - **HANSOKU-CHUI:** Es una advertencia de descalificación, y se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese encuentro. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan HANSOKU.

2. Hay dos niveles de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU; ambos causan la descalificación del contendiente (i) del combate o (ii) del torneo, con una posible suspensión para competir durante un periodo adicional de tiempo:

   - **HANSOKU:** Es la descalificación como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un HANSOKU CHUI. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

   - **SHIKKAKU:** Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse a la Comisión de Arbitraje. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del Árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del kárate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado

se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

3. Las advertencias de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.

4. Una advertencia se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa Categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la advertencia o de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar una advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.

5. CHOKOKU se impone normalmente por la primera instancia de una violación que no ha disminuido el potencial del contendiente para ganar debido a la falta del oponente.

6. KEIKOKU se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.

7. Un HANSOKU CHUI se puede imponer directamente o después de una advertencia o un KEIKOKU y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.

8. Un HANSOKU se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando (en opinión de los Jueces) el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.

9. Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión de los Jueces y el Jefe de Tatami haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición, será enviado a la Comisión de Arbitraje, la cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.

10. Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo; es suficiente que el entrenador o los miembros no combatientes de la delegación del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del kárate-do. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces SHIKKAKU, y no HANSOKU, es la penalización correcta.

11. SHIKKAKU se debe anunciar públicamente.

12. Los competidores que reciban SHIKKAKU por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición del Equipo Médico de la Competición, el cual realizará inmediatamente un examen al competidor. El Equipo Médico enviará su informe a la Comisión de Arbitraje antes de la finalización de los Campeonatos.
    Los competidores que simulan lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro.

   Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente. Los competidores descalificados por KIKEN están eliminados de la Competición para esa categoría.

2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. En encuentros individuales, si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por HANTEI. En encuentros por equipos el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE). En el caso de que esto ocurra durante un encuentro extra para decidir un Encuentro de Equipo, entonces un voto (HANTEI) determinará el resultado.

3. Cuando un contendiente se lesiona y precise tratamiento médico, el Árbitro parará el combate y llamará al médico levantando el brazo.
   El médico está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión, estando obligado a hacer recomendaciones de seguridad sólo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.

4. Caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del área para ser tratado por el doctor.

5. A un competidor lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 10d), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.

6. Cuando el médico considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del competidor. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitraje cuál es el grado de incapacidad.

7. Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores de Categoría 1. Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada, aun cuando el competidor esté en condiciones físicas de continuar.

8. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

9. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico. Si está lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de Kumite en dicho torneo.

10. Si un competidor es derribado y no recupera su posición, el árbitro llamará al doctor e inmediatamente comenzará una cuenta hasta 10, indicando esto, con sus dedos. El anotador parará el tiempo de manera establecida.
    En todos los casos en los que se haya comenzado la cuenta de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al competidor. Para los incidentes que caigan dentro de esta regla de los 10 segundos, el contendiente podrá ser examinado en el tatami.
    Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo.

11. Los Jueces decidirán si dan KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.

12. En encuentros por equipos, si un miembro del equipo recibe KIKEN, o es descalificado (HANSOKU o SHIKKAKU), su puntuación se pondrá a cero y la del oponente en ocho puntos.

ARTÍ CULO 11: RECLAMACIÓN OFICIAL

1. ***Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje***.

2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el Presidente de la federación o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.

3. Cualquier reclamación que se refiera a la aplicación del reglamento debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el **Reglamento del Comité de Competición de la FVK**. Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo.

4. La reclamación se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la reclamación (la única excepción a esto es cuando la reclamación se refiere a una falta administrativa. El Jefe de Tatami debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta.

5. La reclamación debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los detalles precisos de qué es de lo que se protesta. No se aceptarán como reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación.

6. La reclamación debe ser presentada a un representante del Comité de Competición de la FVK. En su debido momento dicho Comité revisará las circunstancias que produjeron la reclamación. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.

7. La reclamación será revisada por el Comité de Competición y como parte de esta revisión el Comité estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la reclamación. El Comité podrá

   estudiar también videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la reclamación.

8. El reclamante debe depositar la cantidad económica establecida por el Reglamento del Comité de Competición de la FVK, que junto con la reclamación, deben ser entregadas al Presidente del Comité de Competición.

9. Si el Comité de Competición considera que la reclamación es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.

10. Si el Comité de Competición considera que la reclamación no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la FVK.

11. No se demorarán los combates subsiguientes, aun cuando se esté preparando una reclamación oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que el combate ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competición.

12. En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Jefe de Tatami. A su vez, el Jefe de Tatami se lo notificará al Árbitro.

13. **Composición del Comité de Competición**

El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:

1. El Director Técnico de la FVK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
2. El Director del Departamento de la Federación Vasca de Arbitraje.
3. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la FVK.
4. Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Presidente de la FVK.

14. **Proceso de Evaluación de Apelaciones**

La parte que reclama es responsable de que se convoque el Comité de Competición y depositar la suma establecida al efecto, emitiéndose el recibo correspondiente.
Una vez reunido, el Comité de Competición realizará las averiguaciones e investigaciones que considere oportunas para evaluar la reclamación. Cada uno de los miembros está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la reclamación. No es posible abstenerse.

15. **Reclamaciones Rechazadas**

Si se encuentra que una reclamación es infundada, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su reclamación ha sido rechazada, marcará el documento original con la palabra “RECHAZADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Comité de Competición.

16. **Reclamaciones Aceptadas**

Si una reclamación es aceptada, el Comité de Competición contactará con la Dirección de Organización y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas prácticas posibles para remediar la situación, tales como:

- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
- Anular los resultados de los encuentros afectados en la pool desde el incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente
- Recomendar a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Árbitros implicados

El Comité de Competición tiene la responsabilidad de tomar las medidas adecuadas para no perturbar de forma significativa el programa del evento. Rehacer el proceso de eliminatorias es la última opción que debe tomarse.

El Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su reclamación ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra “ACEPTADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Comité de Competición. Se le devolverá la cantidad depositada al reclamante.

17. **Informe del Incidente**

Después de ocuparse del incidente tal como se ha descrito antes, el Comité de Competición se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la reclamación. El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición.

18. **Atribuciones y Limitaciones**

La decisión del Comité de Competición es final, y sólo puede ser recurrida en los términos expresados en el Reglamento del Comité de Competición de la RFEK.

El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

ARTÍCULO 12: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES

---

1. COMISIÓN DE ARBITRAJE

Las atribuciones y funciones de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

a. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
b. Nombrar y desplegar a los Jefes de Tatami en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Jefes de Tatami.
c. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
d. Nombrar oficiales sustitutos allí donde sea necesario.
e. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

2. JEFE DE TATAMI

Las atribuciones y funciones del Jefe de Tatami serán los siguientes:

a. Delegar en, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en áreas bajo su control.
b. Vigilar el comportamiento de Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
c. Ordenar al Árbitro parar el combate cuando el Supervisor del Encuentro señala una infracción al reglamento de competición.
d. Examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir antes de cada encuentro.
e. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.

3. ÁRBITROS

Las atribuciones y funciones del Árbitro serán los siguientes:

a. El Árbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
b. Otorgar puntos basándose en la decisión de los Jueces.
c. Detener el encuentro cuando adviertan una lesión, enfermedad o incapacidad de un competidor para continuar.
d. Detener el encuentro cuando en la ***opinión del árbitro*** ha habido un punto, se ha cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los contendientes.
e. Detener el encuentro cuando dos o más jueces han indicado un punto o Jogai.
f. Indicar faltas observadas (incluyendo Jogai), solicitando así el consentimiento de los jueces.

g. Solicitar la confirmación de los jueces en casos donde en ***opinión del árbitro*** haya motivos para que los jueces reevalúen su opinión de advertencia o penalización.
h. Convocar a los jueces (SHUGO) para recomendar Shikkaku.
i. Explicar al Jefe de Tatami, a la Comisión de Arbitraje, o al Comité de Competición, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
j. Notificar advertencias e imponer sanciones sobre la base de la decisión de los jueces.
k. Anunciar y comenzar un encuentro extra cuando se requiera en encuentros de equipo.
l. Realizar votaciones de los Jueces, incluyendo su propio voto (Hantei) y anunciar el resultado.
m. Resolver empates.
n. Anunciar al ganador.
o. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
p. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
q. El árbitro tendrá atribuciones para echar a un coach o a cualquier otra persona del tapiz de competición, por su comportamiento o que perturbe el correcto desarrollo del encuentro.

4. **JUECES**

Las funciones de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

a. Señalar puntos y jogai por su propia iniciativa.
b. Señalizar su juicio en las advertencias o penalizaciones indicadas por el Arbitro
c. Ejercer su derecho de voto en todas las decisiones a tomar.
d. Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

Cuando observen que se ha marcado un punto.
Cuando un competidor ha salido del área de competición.
Cuando es requerido por el árbitro para emitir un juicio sobre cualquier otra falta.

5. **SUPERVISORES DEL ENCUENTRO**

Las funciones de El Supervisor del Encuentro (KANSA) son las siguientes:

a. El Supervisor del Encuentro (KANSA) ayudará al Jefe de Tatami a supervisar el desarrollo de los encuentros.
b. El papel del Supervisor del Encuentro es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al Reglamento de Competición. No es un Juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo JOGAI. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.
c. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Supervisor del Encuentro levantará inmediatamente la bandera roja y hará sonar su silbato. El Jefe de Tatami indicará al Árbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad.
d. Revisará antes de cada encuentro que el equipamiento de los competidores sea del tipo homologado.
e. ***El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros de equipo.***
f. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Supervisor del Encuentro.

6. **SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN**

Las funciones de El Supervisor de la Puntuación son:

a. El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Árbitro.
b. Supervisará y vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

c. En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato.

ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

1. En los **Apéndices 1 y 2** se pueden ver los términos y los gestos que utilizarán el Árbitro y los Jueces durante los encuentros.

2. Antes de comenzar un encuentro, el Árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al otro adecuadamente, una simple inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente El Árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.

3. El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el Árbitro anunciará "SHOBU HAJIME" y comenzará el combate. Los contendientes se saludarán el uno al otro al comienzo y a la finalización de cada encuentro.

4. Al recomenzar el encuentro, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Si los contendientes están saltando o moviéndose deben pararse antes de que el encuentro recomience. El Árbitro debe recomenzar el encuentro con la mínima demora posible.

5. El Árbitro parará el encuentro anunciando "YAME". En caso de ser necesario, el Árbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).

6. Cuando el Árbitro vuelve a su posición, los Jueces indicarán entonces su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el Árbitro identificará al contendiente (AKA o AO), la zona atacada, y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Árbitro a continuación recomenzará el encuentro diciendo "TSUZUKETE HAJIME".

7. Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un combate, el Árbitro dirá "YAME" y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo él lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo "AO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el encuentro.

8. Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Árbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo "AO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el combate.

9. En el caso de empate en la puntuación al final de un encuentro inconcluso, el Panel de Arbitraje (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirá el combate por HANTEI.

10. En las siguientes situaciones, el Árbitro anunciará "¡YAME!" y parará temporalmente el encuentro:

    a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.
    b. Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección.
    c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.
    d. Cuando el Árbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro.
    e. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice técnica inmediata alguna o derribo.
    f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y ninguno logra seguir inmediatamente con una técnica efectiva.

g. Cuando ambos contendientes se traben entre si, sin que inmediatamente realicen un derribo o una técnica puntuable.
h. Cuando ambos competidores permanezcan pegados el uno al otro sin intentar inmediatamente un derribo o técnica alguna.
i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
j. Cuando dos o más Jueces indiquen un punto o un Jogai para el mismo competidor.
k. Cuando en opinión del Árbitro se haya marcado un punto o se haya cometido una falta, o se deba parar el encuentro por motivos de seguridad.
l. Cuando sea requerido para ello por el Jefe de Tatami.

ARTÍCULO 14: NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DEL PANEL ARBITRAL

1. Cuando dos o más Jueces indican una puntuación o Jogai para el mismo competidor, el Árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el combate, el Supervisor del Encuentro levantará la bandera roja y hará sonar su silbato.

2. Cuando el Árbitro decida parar el encuentro por una causa distinta a una señal dada por dos o más Jueces, dará "YAME" y usará la señal manual que corresponda. Entonces los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará las decisiones en las que concuerden dos o más Jueces.

3. En el caso de que dos o más Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización para ambos contendientes, los dos recibirán su correspondiente punto, advertencia o penalización.

4. Si más de un Juez indica punto, advertencia o penalización para un contendiente y el punto, advertencia o penalización es diferente entre los Jueces, se aplicará el punto, advertencia o penalización más bajo caso de no haber mayoría para un determinado nivel de punto, advertencia o penalización.

5. Si hay mayoría, aunque disidente, entre los Jueces para un nivel de punto, advertencia o penalización, la opinión mayoritaria primará sobre el principio de aplicar el nivel más bajo de punto, advertencia o penalización.

6. En situaciones donde hay más de una razón para detener el encuentro el Árbitro tratará caso por caso. Por ejemplo, si ha habido un punto de un contendiente y un contacto del oponente, o cuando ha habido un MUBOBI y una exageración de lesión por parte del mismo contendiente.

7. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, los Jueces hablarán con el Jefe de Tatami, la Comisión de Arbitraje o el Comité de Competición. No lo explicarán personalmente a nadie más.

ARTÍCULO 15: MODIFICACIONES

La Comisión de Arbitraje de la FVK/EKF, podrá proponer las modificaciones que estime necesarias del presente Reglamento, para su aprobación a la Comisión Técnica de la FVK/EKF.

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos

2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kata.

3. Los tapices utilizados en Kumite que indican el lugar de comienzo de los competidores, serán volteados para la competición de Kata para formar una superficie de competición coloreada uniforme.

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.

2. No se puede quitar la chaqueta del kárate-gi durante la ejecución del Kata.

3. A los contendientes que se presenten vestidos incorrectamente se les dará un minuto para corregirlo.

4. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de Kata puede ser individual o de equipo. El equipo se compone de tres personas. El equipo es exclusivamente masculino o femenino. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.

2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca.

3. Se permiten ligeras variaciones de acuerdo al estilo de Karate (Ryu-ha) del contendiente.

4. Antes de cada vuelta se notificará a la mesa de puntuación el Kata elegido.

5. Los contendientes deben ejecutar un Kata distinto en cada vuelta. Un Kata no se puede repetir una vez ejecutado.

6. En los encuentros para medallas de la competición de Kata por equipos, los equipos ejecutarán el Kata elegido en la forma usual. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo total permitido para el conjunto del KATA y el BUNKAI es de **seis minutos**. El cronometrador oficial comenzará la cuenta atrás del tiempo cuando los componentes del equipo ***realicen el saludo al iniciar el kata*** y se detendrá el cronómetro en el saludo final después de la realización del BUNKAI. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al comienzo o la finalización de la ejecución, o que exceda el tiempo de seis minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar, útiles o vestimenta suplementaria.

7. El número de Katas requeridos depende del número de competidores individuales o de equipos tal como se refleja en la siguiente tabla. Los huecos (byes) se cuentan como competidores o equipos.

8. Los competidores descalificados por KIKEN están eliminados de la competición para esa categoría (con los art. 3 y 10 de Kumite)

Competidores o Equipos	***Katas requeridos***
65-128	***7***
33-64	***6***
17-32	***5***
9-16	***4***
5-8	***3***
4	***2***

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1. El panel de cinco Jueces para cada encuentro será designado por el Jefe de Tatami.

2. En un encuentro de Kata los Jueces no deben ser, en lo posible, del club de ninguno de los contendientes.

3. También se nombrarán cronometradores, anotadores de la puntuación y anunciadores.

4. El Juez Principal se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas del área de competición

5. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

1. LISTA DE KATAS OFICIAL.

Sólo se podrán realizar katas de la Lista Oficial:

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Matsukaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tomorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

2. Los nombres de algunos kata se duplican debido a las variaciones habituales en la ortografía de la romanización. En varios casos, un kata puede ser conocido con un nombre diferente de un estilo (Ryu-ha) a otro estilo, - y, en casos excepcionales, un nombre idéntico puede ser en realidad un kata diferente de un estilo a otro.

3. Valoración:

a. Al valorar a un contendiente o a un equipo los Jueces evaluarán su actuación en base a los siguientes 3 criterios fundamentales:

CONFORMIDAD, NIVEL TÉCNICO, NIVEL ATLÉTICO

KATA	BUNKAI (solo en encuentros para medallas)
1. **Conformidad** En la forma en si mismo y en **los estándares** del estilo (Ryu-ha) de que se trate	1. **Conformidad (al kata)** Utilizando los movimientos ejecutados en el Kata
2. **Nivel Técnico** a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing/Sincronización e. Respiración correcta f. Concentración (kime) **g. Dificultad Técnica**	2. **Nivel Técnico** a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing e. Control **f.** Concentración (kime)7 **g. Dificultad de las técnicas utilizadas**
3. **Nivel Atlético** a. Fuerza b. Rapidez c. Equilibrio d. Ritmo	3. **Nivel Atlético** a. Fuerza b. Rapidez c. Equilibrio **d.** Timing

b. Los 3 criterios fundamentales tendrán igual importancia en la evaluación de la realización.

c. Al Bunkai se le dará la misma importancia que al propio Kata.

d. La ejecución será evaluada desde el saludo al comenzar el kata hasta el saludo al finalizar el kata con la excepción de los encuentros equipos para medalla, donde la ejecución, así como el cronometraje comienza con el saludo al inicio del kata y termina cuando los componentes del equipo saludan a la finalización del Bunkai.

e. El KATA debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y demostrar concentración e impacto potencial en sus técnicas. **Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad así como armonía, ritmo y equilibrio.** El Kata no es un baile ni una representación teatral.

f. En kata por Equipos, los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.

g. Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente de que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate.

4. Descalificación:

Un contendiente o un equipo pueden ser descalificados por cualquiera de los siguientes motivos:

a. Ejecución del Kata equivocado o anuncio del Kata equivocado.
b. No hacer el saludo al comienzo o a la finalización de la ejecución del kata.
c. Pausa inequívoca o detención en la ejecución.
d. Interferencia con la función de los Jueces (tal como que un Juez se tenga que mover por razones de seguridad o hacer contacto físico con un Juez).
e. Caída del cinturón durante le ejecución.
f. Exceder el tiempo total de seis minutos para Kata y Bunkai.
g. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Principal.
h. La utilización de técnica tipo tijereta de piernas al cuello para realizar un derribo o proyección, durante la ejecución del Bunkai.

5. Faltas:

De acuerdo con los criterios anteriores, las siguientes faltas deben tenerse en cuenta en la evaluación:

a) Una pequeña pérdida de equilibrio.
b) Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta (el saludo se considera a este respeto como parte de los movimientos del Kata), tal como fallar un bloqueo de forma completa o ejecutar un golpe de puño fuera del objetivo.
c) Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de completar la transición del cuerpo, o en el caso de un equipo, no hacer un movimiento al unísono.
d) La utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluyendo a otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karate-gi, o una respiración inadecuada, automáticamente será penalizado por los jueces deduciendo la parte total de la puntuación en la ejecución técnica del kata (y perdiendo así una tercera parte de la puntuación total en la realización).
e) Soltarse el cinturón en la medida que se desprende de las caderas durante la ejecución.
f) Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, demasiados saludos o una pausa prolongada antes de empezar la ejecución.
g) Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.
h) La distracción a los jueces por moverse alrededor de su posición, mientras que otro competidor está ejecutando su kata.

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición frente a la Juez Principal. Después de saludar al Panel de Arbitraje y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de moverse a la posición de partida saludará y anunciará claramente el nombre del Kata que va a ejecutar, y comenzará. Al completar el Kata, AKA después de saludar al final del kata, abandonará el área y esperará la actuación de AO. Después de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición. En Kata por equipos, los tres componentes del equipo deben comenzar el Kata en la misma dirección y hacia el Juez Principal.

3. Si el Juez Principal es de la opinión de que un competidor debería ser descalificado, él puede llamar a los otros jueces con el fin de llegar a un veredicto.

4. Si un contendiente es descalificado, el Juez Principal cruzará y descruzar las banderas y luego levantará la bandera que indica el ganador.

5. Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente o equipo podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.

6. En el caso de que un competidor se retira después de que su oponente ha comenzado su ejecución, este competidor podrá volver a utilizar el kata realizado en cualquier ronda posterior, ya que en esta situación se considera que ha ganado por Kiken.
   (Esta es una excepción al art. 3.5.)
   Los competidores descalificados por KIKEN están eliminados están eliminados de la competición para esa categoría y explicación de como los árbitros deberían señalar KIKEN.

7. Después de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA y AO son descalificados en el mismo encuentro, los oponentes previstos para la siguiente ronda ganarán por bye (y el resultado no se anunciará), a menos que la doble descalificación sea en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

8. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato.

9. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.

10. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

ARTÍCULO 7: MODIFICACIONES

La Comisión de Arbitraje de la FVK/EKF, podrá proponer las modificaciones que estime necesarias del presente Reglamento para su aprobación, a la Comisión Técnica de la FVK/EKF.

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Comienzo del encuentro	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
ATOSHI BARAKU	Queda poco tiempo	El cronometrador dará una señal audible 10 segundos antes del final del combate, y el Árbitro anunciará “Atoshi Baraku”.
YAME	Parar	Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
MOTO NO ICHI	Posición original	Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de partida.
TSUZUKETE	Combatir	Orden de proseguir el combate cuando hay una interrupción no autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Continuar el combate. Comenzar	El Árbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice “Tsuzukete” extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.
SHUGO	Llamada a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces al final del encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisión	El Árbitro pide decisión al final de un encuentro inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Árbitro indica su propio voto levantando su brazo.
HIKIWAKE	Empate	En el caso de una decisión empatada en el Hantei, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.

AKA (AO) NO KACHI	Rojo (Azul) gana	El Árbitro extiende su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador.
AKA (AO) IPPON	Rojo (azul) marca tres puntos	El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 45º por el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rojo (azul) marca dos puntos	El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro hacia el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) YUKO	Rojo (azul) marca un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45º por el lado del que ha puntuado.
CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una falta de Categoría 1 ó 2.
KEIKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45º hacia abajo al infractor.
HANSOKU-CHUI	Advertencia de descalificación	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.
HANSOKU	Descalificación	El Árbitro índica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.
JOGAI	Salida del área de competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice al infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.
SHIKKAKU	Descalificación “Abandonar el Área”	El Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio “¡AKA (AO) SHIKKAKU!”. Después anuncia la victoria del oponente.
KIKEN	Renuncia	El Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia abajo en la dirección de la posición inicial del contendiente.
MUBOBI	Ponerse uno mismo en peligro	El Árbitro toca su cara, después vuelve el borde de su mano hacia delante, y la mueve hacia atrás y hacia delante para indicar a los Jueces que el contendiente está poniéndose a sí mismo en peligro.

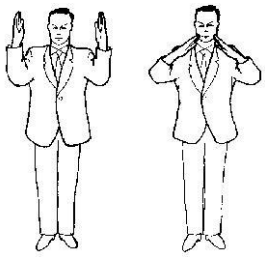
ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO

SHOMEN-NI-REI

El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.

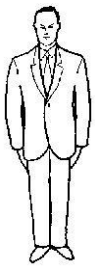
OTAGAI-NI-REI

El Árbitro indica a los contendientes que se saluden el uno al otro.



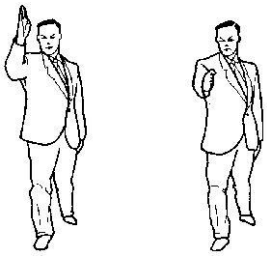
SHOBU HAJIME

"Comienzo del encuentro"
Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.



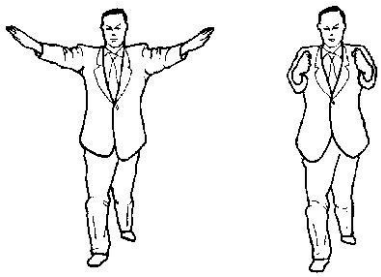
YAME

"Parar"
Interrupción o final del combate o encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



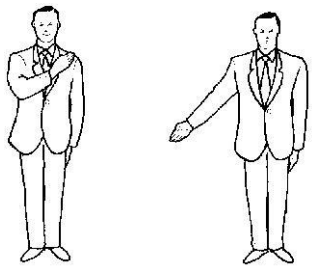
TSUZUKETE HAJIME

"Continuar el combate-Comenzar"
Al decir "Tsuzukete", y en posición adelantada, el Árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir "Hajime" vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás.



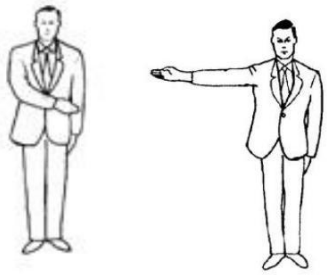
YUKO (Un punto)

El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 º por el lado de quien ha puntuado.



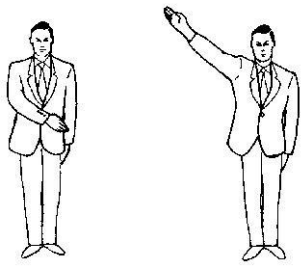
WAZA-ARI (Dos puntos)

El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro por el lado de quien ha puntuado.



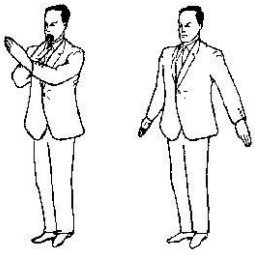
IPPON (Tres puntos)

El Árbitro extiende su brazo hacia arriba 45º por el lado de quien ha puntuado.



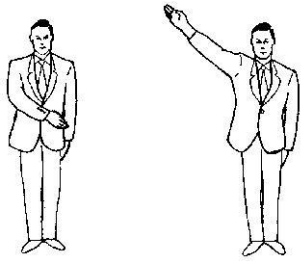
ANULAR LA ULTIMA DECISIÓN

Cuando una puntuación o una penalización han sido dadas erróneamente, el Árbitro se vuelve hacia el contendiente, anuncia "AKA" o "AO", cruza sus brazos, después hace un movimiento de corte con las palmas hacia abajo, para indicar que su última decisión ha sido anulada.



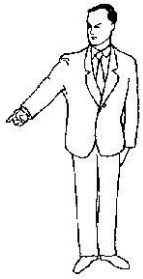
NO KACHI (Victoria)

Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45 º por el lado del ganador y anuncia "AKA (AO) No Kachi".



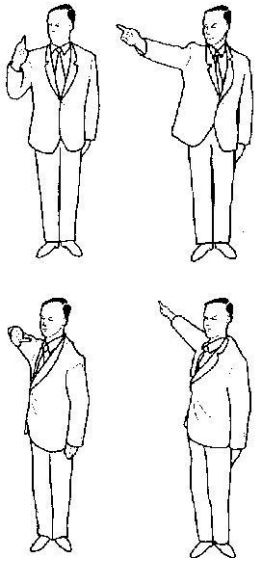
KIKEN

"Renuncia"
El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.



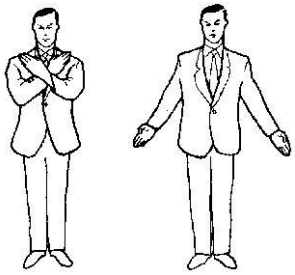
SHIKKAKU

"Descalificación, Abandonar el Área".
El Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "¡AKA (AO) SHIKKAKU!". Después anuncia la victoria del oponente.



HIKIWAKE

"Empate" (solo aplicable en encuentros por equipos).
En el caso de una decisión empatada al finalizar el tiempo o cuando no se haya puntuado al finalizar...
El Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.

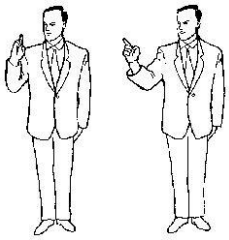


INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1
(usada sin señal para CHUKOKU)

El Árbitro cruza sus manos abiertas con los bordes de las muñecas a la altura del pecho.

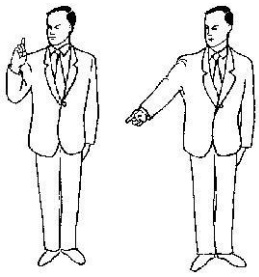
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2
(usada sin señal para CHUKOKU)

El Árbitro señala a la cara del infractor con el brazo doblado.



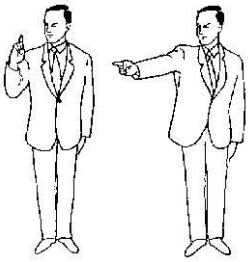
KEIKOKU

"Advertencia"
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45 grados hacia abajo al infractor.



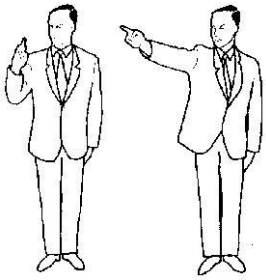
HANSOKU CHUI

"Advertencia de descalificación".
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.



HANSOKU

"Descalificación"
El Árbitro índica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45 grados hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.



PASIVIDAD

El Árbitro rota un puño alrededor del otro frente a su pecho para indicar una infracción de Categoría 2.

CONTACTO EXCESIVO

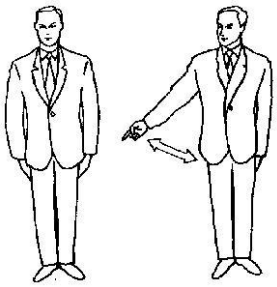
El Árbitro indica a los Jueces que ha habido contacto excesivo, u otra infracción de Categoría 1.

SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN

El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

JOGAI

"Salida del Área de Competición"
El Árbitro indica una salida a los Jueces, señalando con el dedo índice hacia el borde del área de competición en el lado del ofensor.

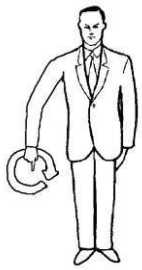


MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

El Árbitro se toca la cara, después vuelve el borde de la mano hacia delante y la mueve hacia atrás y hacia delante frente a la cara para indicar a los Jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro.

EVITAR EL COMBATE

El Árbitro hace un movimiento circular con el dedo índice hacia abajo para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



EMPUJAR , AGARRAR O PERMANECER PECHO CON PECHO SIN INTENTAR INMEDIATAMENTE UNA TÉCNICA O DERRIBO

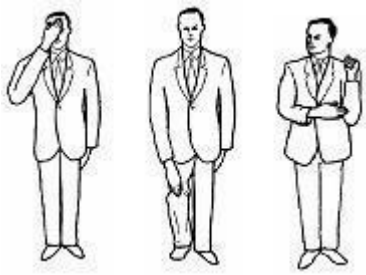
El Árbitro tiene ambos puños a la altura de los hombros o hace un movimiento de empujar con ambas manos abiertas para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS

El Árbitro pasa el puño por un lado de su cabeza para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

ATAQUES SIMULADOS CON LA CABEZA, LAS RODILLAS O LOS CODOS

El Árbitro se toca la frente, la rodilla o el codo con la mano abierta para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

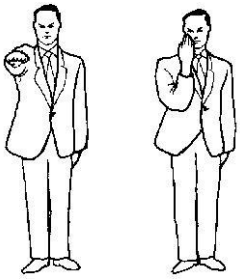


HABLAR O PROVOCAR AL CONTRARIO Y COMPORTAMIENTO DESCORTÉS

El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

SHUGO

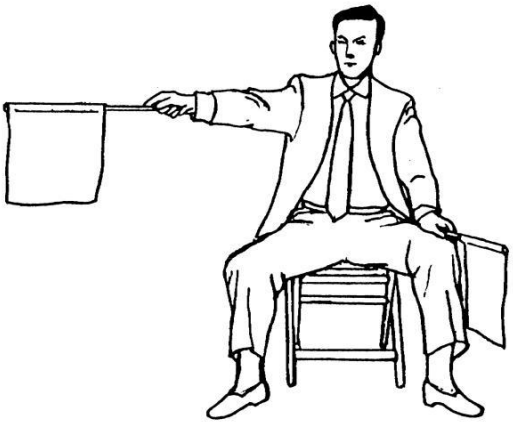
"Llamada a los Jueces"
El Árbitro llama a los Jueces al final del combate o encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.



LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

YUKO

WAZA-ARI



IPPON

FALTA

Advertencia de una falta, Se agita en círculo la bandera correspondiente, y después se hace la señal de falta de Categoría 1 ó 2.

INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

Se cruzan las banderas y se extienden con los brazos extendidos.

INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.

JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

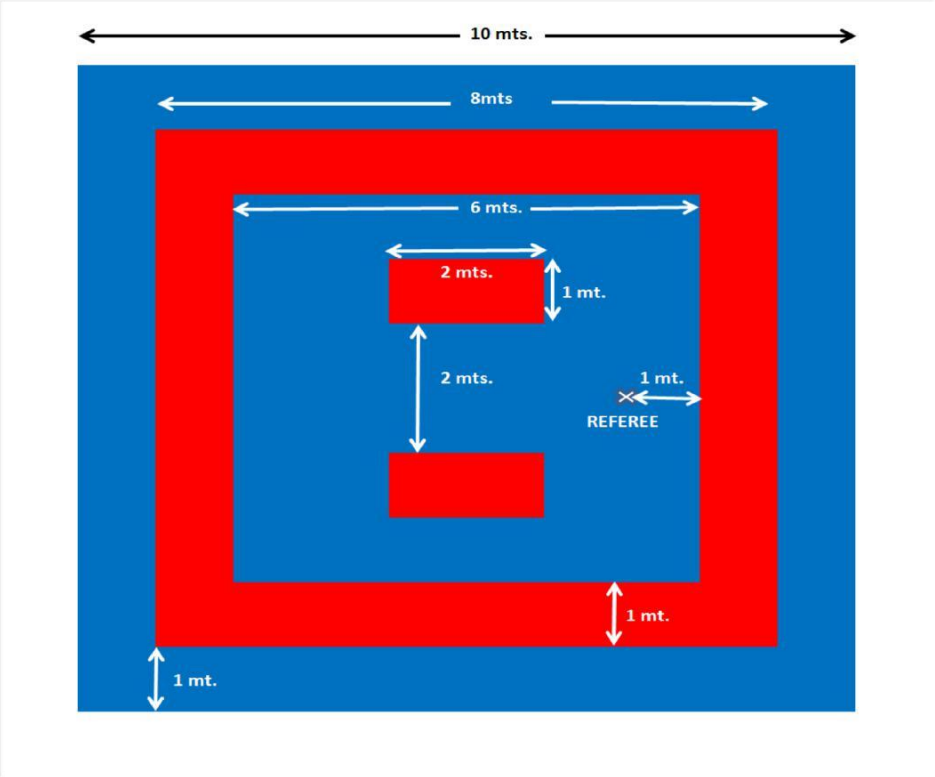
PASIVIDAD

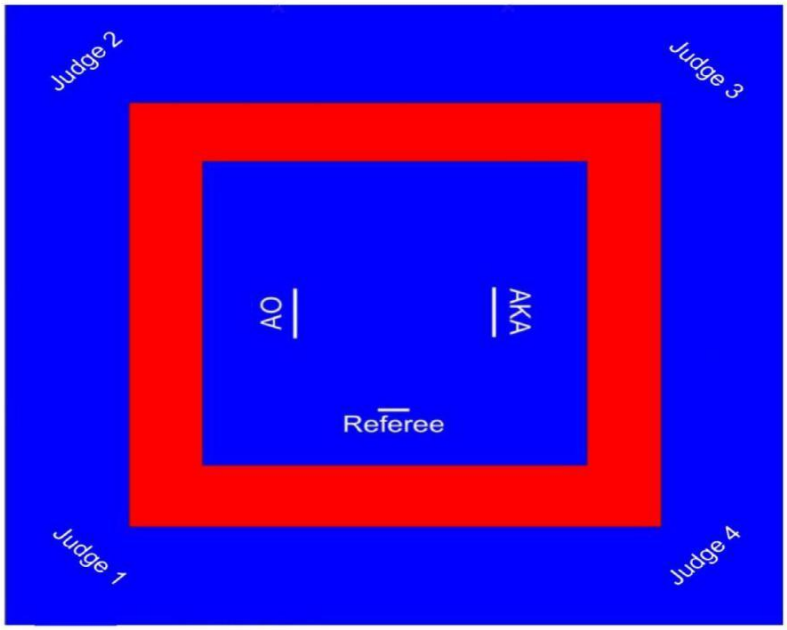
Se rotan las banderas la una alrededor de la otra, frente al pecho.

APÉNDICE 3: SIGNOS DE LOS ANOTADORES

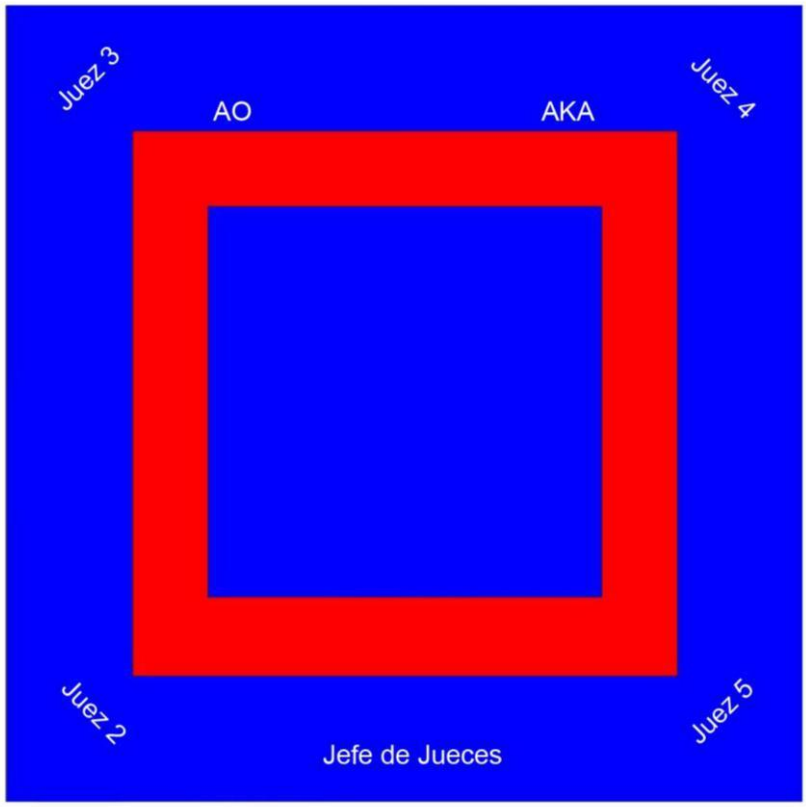
●—○	**IPPON**	**Tres puntos**
○—○	**WAZA-ARI**	**Dos puntos**
○	**YUKO**	**Un punto**
□	**KACHI**	**Ganador**
x	**MAKE**	**Perdedor**
▲	**HIKIWAKE**	**Empate**
C1C	**Falta de Categoría 1 — CHUKOKU**	**Advertencia**
C1K	**Falta de Categoría 1 — KEIKOKU**	**Advertencia**
C1HC	**Falta de Categoría 1 — HANSOKU CHUI**	**Advertencia de descalificación**
C1H	**Falta de Categoría 1 — HANSOKU**	**Descalificación**
C2C	**Falta de Categoría 2 — CHUKOKU**	**Advertencia**
C2K	**Falta de Categoría 2 — KEIKOKU**	**Advertencia**
C2HC	**Falta de Categoría 2 — HANSOKU CHUI**	**Advertencia de descalificación**
C2H	**Falta de Categoría 2 — HANSOKU**	**Descalificación**
KK	**KIKEN**	**Abandono**
S	**SHIKKAKU**	**Descalificación grave**

APÉNDI CE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

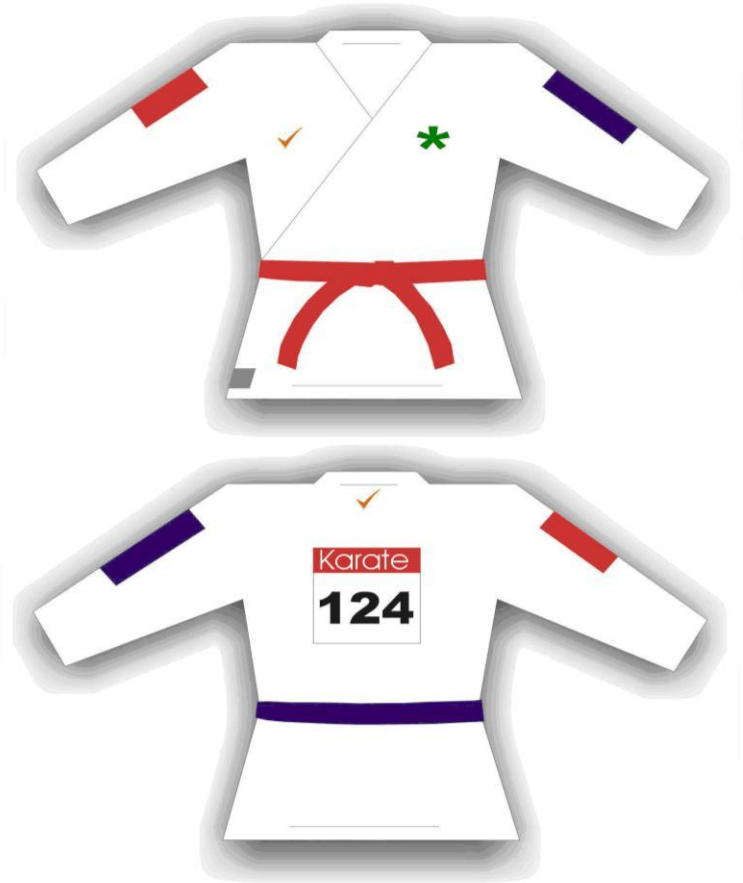




APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA



APÉNDICE 6 : EL KÁRATE - GI



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA RFEK DE 20 x 10 cm

ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA F.A. DE 15 x 10 cm

Karate
124

DORSAL PARA LA RFEK DE 30 x 30 cm

EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA DE 12 x 8 cm

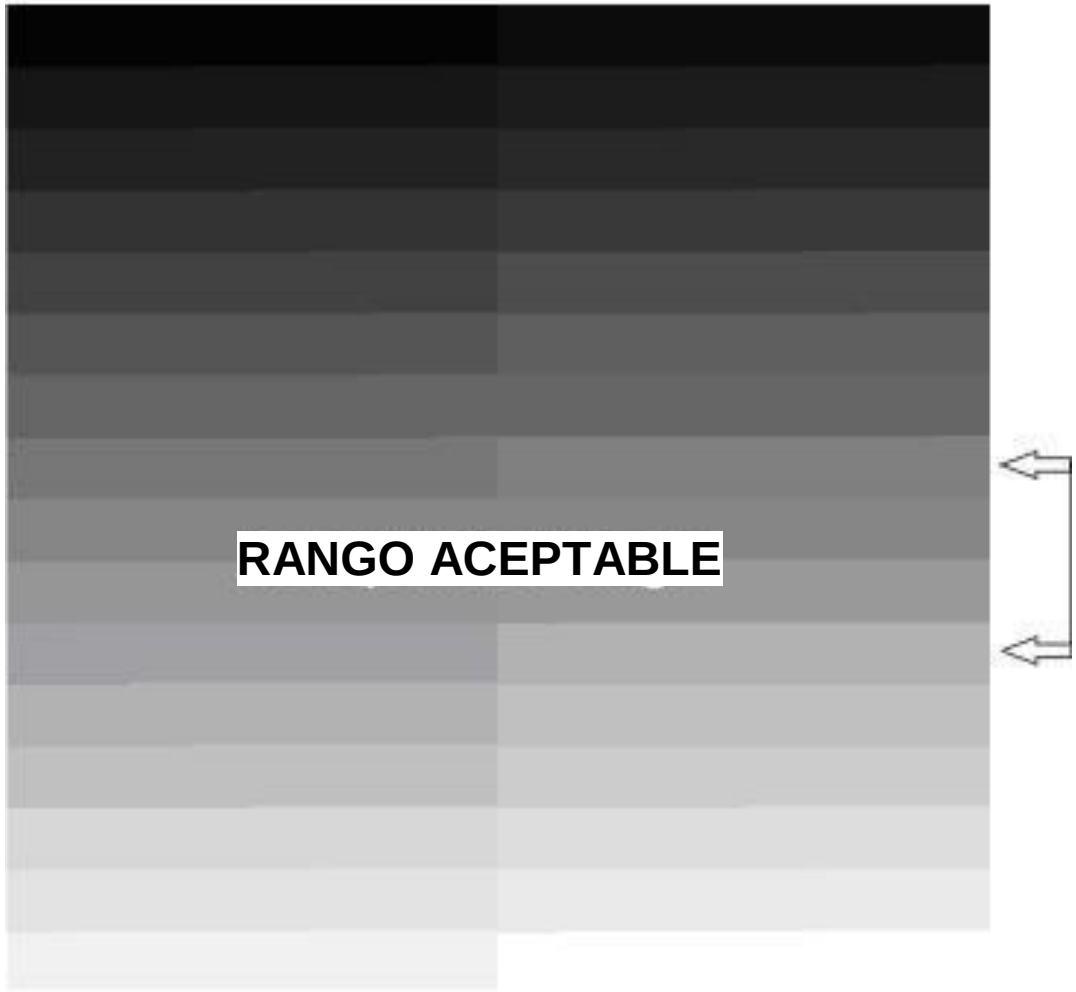
ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

APENDICE 7: **CAMPEONATOS DE EUSKADI - CATEGORÍAS**

CAMPEONATOS DE EUSKADI CADETE, JUNIOR & UNDER 21			
	CATEGORIAS		
	SUB 21	**CADETES**	**JUNIOR**
	Kata Individual (Edad 18, 19, 20)	***Kata Individual (Edad 14/15)***	***Kata Individual (Edad 16/17)***
	Masculino Femenino	**Masculino Femenino**	**Masculino Femenino**
	Kumite Individual Masculino (edad 18, 19, 20)	***Kumite Individual Masculino (edad 14/15)***	***Kumite Individual Masculino (edad 16/17)***
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.
	Kumite Individual Femenino (edad 18, 19, 20)	***Kumite Individual Femenino (edad 14/15)***	***Kumite Individual Femenino (edad 16/17)***
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.
		/	***Kata Equipos (edad 14/17)***
	/	/	Masculino Femenino
TOTAL	**12**	**10**	**13**

CAMPEONATO DE EUSKADI SENIOR	
	CATEGORIAS
	Kata Individual (EDAD +16)
	Masculino Femenino
	Kumite Individual Masculino (EDAD +18)
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	Kumite individual Femenino (EDAD +18)
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	Kata Equipos (EDAD +16)
	Masculino Femenino
	Kumite Equipos (EDAD +18)
	Masculino Femenino
TOTAL	**16**

GUÍA DE COLORES PARA LOS PANTALONES DE ARBITROS Y JUECES



NORMATIVA PARA

ACCEDER A JUEZ

DE KATA

REQUISITOS PARA JUEZ/A CRONOMETRADOR/A:

- 18 AÑOS
- CINTURÓN MARRÓN
- LICENCIA F.V.K. DEL AÑO EN CURSO
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.

REQUISITO PARA JUEZ/A REGIONAL DE KATA:

- 18 AÑOS
- 1ER DAN
- LICENCIA F.V.K. DEL AÑO EN CURSO
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.

REQUISITO PARA JUEZ/A NACIONAL "B" DE KATA:

- 22 AÑOS
- 2º DAN
- LICENCIA F.V.K DEL AÑO EN CURSO
- 1 AÑO DE ANTIGÜEDAD COMO JUEZ/A REGIONAL
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.

REQUISITOS PARA JUEZ/A NACIONAL DE KATA:

- 23 AÑOS
- 3 ER DAN
- HABER ARBITRADO 4 CAMPEONATOS EN EL ÚLTIMO AÑO DENTRO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA.
- LICENCIA DEPORTIVA AUTONÓMICA Y NACIONAL
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.
- Para acceder a dicha titulación o posteriores actualizaciones será obligatorio la autorización por parte del Director de Arbitraje, Director Técnico, y en última instancia la del Presidente de la FVK/EKF

NORMATIVA PARA ACCEDER A JUEZ/ÁRBITRO DE KUMITE

REQUISITOS PARA JUEZ/A CRONOMETRADOR/A:

- 18 AÑOS
- CINTURÓN MARRÓN
- LICENCIA F.V.K. DEL AÑO EN CURSO
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.

REQUISITO PARA ÁRBITRO REGIONAL DE KUMITE:

- 18 AÑOS
- 1ER DAN
- LICENCIA F.V.K. DEL AÑO EN CURSO
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.

REQUISITO PARA JUEZ/A NACIONAL "B" DE KUMITE:

- 22 AÑOS
- 2º DAN
- LICENCIA F.V.K DEL AÑO EN CURSO
- 1 AÑO DE ANTIGÜEDAD COMO ARBITRO REGIONAL
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.

REQUISITOS PARA JUEZ/A NACIONAL "A" DE KUMITE:

- 23 AÑOS
- 3 ER DAN
- HABER ARBITRADO 4 CAMPEONATOS EN EL ÚLTIMO AÑO DENTRO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA.
- LICENCIA DEPORTIVA AUTONÓMICA Y NACIONAL
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.
- Para acceder a dicha titulación o posteriores actualizaciones será obligatorio la autorización por parte del Director de Arbitraje, Director Técnico, y en última instancia la del Presidente de la FVK/EKF.

REQUISITOS PARA ÁRBITRO NACIONAL DE KUMITE:

- 24 AÑOS
- 3 ER DAN
- HABER ARBITRADO 4 CAMPEONATOS EN EL ÚLTIMO AÑO DENTRO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA.
- LICENCIA DEPORTIVA AUTONÓMICA Y NACIONAL
- CUOTA DE INSCRIPCIÓN
- Sera obligatorio la actualización de la titulación cada tres años, mediante el curso correspondiente, de no producirse se perderá la titulación.
- Para acceder a dicha titulación o posteriores actualizaciones será obligatorio la autorización por parte del Director de Arbitraje, Director Técnico, y en última instancia la del Presidente de la FVK/EKF.